

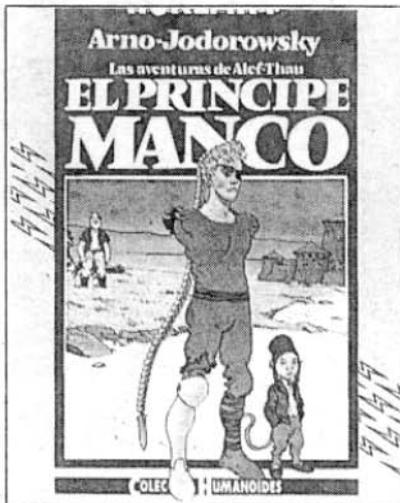
Llegan los comics de Jodorowsky

El escritor y cineasta chileno es también un destacado guionista de historietas, que ahora Editorial Hachette distribuye en nuestro país.

Hace tiempo que el comic sacó patente de arte mayor. Lo logró gracias a la calidad de dibujantes y guionistas, y también, al cartel intelectual que tenían algunos de esos autores. El chileno Alejandro Jodorowsky ha sido uno.

Ya promediando los años 70 comenzó a ser reconocido como un destacado guionista de historietas, y sus historias fueron llevados al papel por algunos de los mejores dibujantes europeos. El mismo Moebius (Jean Giraud), considerado algo así como el Pavarotti de los dibujantes, ha trabajado junto al chileno a partir de "El Incal Negro", su primera obra conjunta, y en la que debutó uno de los personajes más famosos de Moebius: "John Difool". (En entrevistas de prensa, el dibujante francés ha declarado que el artista chileno le abrió su mundo a nuevas percepciones y dimensiones).

1975. Un grupo de prestigiosos autores, franceses en su mayoría, funda la editorial "Humanoides Asociados" y lanza la revista "Metal Hurlant". Con ella se abrieron las puertas a nuevos dibujantes y a nuevas historias — guiones fantásticos, que volvían a la fuente del relato legendario—, varias



de las cuales estuvieron firmadas por Jodorowsky.

La juventud europea hizo suyo el nuevo comic. En 1978, Jodorowsky se unió a otro dibujante, Arno, y juntos iniciaron otra saga: "El Príncipe Manco". El personaje, Alef-Thau.

Ahora, la Editorial Hachette ha iniciado en Chile la publicación sistemática de esta narración que ya forma parte de la historia del mejor comic.

Alef-Thau, el príncipe sin brazos, recorre un mundo fantástico participando en extraordinarias aventuras. Jodorowsky incorpora elementos de narraciones tradicionales: protagonistas dotados de poderes paranormales, un anciano sabio que enseña al héroe, los ritos iniciáticos, la búsqueda de objetos dotados de poderes sobrenaturales... La forma en que se presentan estas aventuras refuerza esa línea: cada libro es un "himno", que va subdividido en "cantos" en vez de capítulos.

Pese a ese entorno, la aventura se nos hace cercana. El autor incorpora elementos del presente, y aun del futuro (armas, instrumentos y máquinas de épocas como la actual), para decirnos que no nos confiemos, que no está hablando de leyendas muy lejanas a nuestra realidad, sino que todo puede volver a ser o está siendo... en alguna dimensión no percibida de nuestro universo.

El dibujo de Arno sigue la tradición de la llamada "escuela belga" (línea fina, ausencia de sombras y de masas negras), y se emparenta con el dibujo de Moebius, aunque sin alcanzar la perfección de éste. El color es utilizado magistralmente, para constituirse en un elemento fundamental de la gráfica.